CAPCOM

このカセットは実戦及び競技マージャンをもとにして作られたコンピュータとの対戦ゲームです。また、麻雀ゲームの性格上、色々な打ち方があると思われますが、ゲームに対する御質問その他には一切お答えできませんので、予めご了承ください。

〈発行〉株式会社カプコン

本　　社　〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1－3－18
☎03(3440)5479
サービスセンター　〒580 松原市上田8丁目15－12

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂 ファミリーコンピュータ™

井出名人の洋介 実戦麻雀II™

©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

取扱説明書

CAP-2Q

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ごあいさつ

はじめまして、井出洋介です。パート1のファンの方々には、3年ぶりになりますね。
元気にマージャン楽しんでたかな？

今や、マージャンは小学生の子どもたちから80才以上のおじいちゃん、おばあちゃんまで誰でも楽しめる家庭的なゲーム。決して、かつての単なるギャンブルの小道具ではなくなってきました。

ファミコン・ソフトとしても、マージャンの人気は安定しており、そのおかげで子どもたちや女性層にもマージャン人気が広がっているようです。

今回の「実戦麻雀パートⅡ」は、前作が入門編だとすれば、いわば中級編。

競技マージャンの世界を再現したリーグ戦モードもかなりグレード・アップしているし、公式対局から採った「何を切る？」もハイレベルです。あとは、おまけのRPGでのんびり楽しんでください。

勿論、今回も勝ち逃げは許しませんぞ！

井出洋介

このたびはカプコン・ファミリーコンピュータカセット“井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ（CAP-2Q）”をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、このゲームソフトは井出洋介氏の監修に基づき競技麻雀のルールを採用しています。あらかじめご了承ください。

目　次

1．使用上の注意……1
2．コントローラー各部の名称と操作の説明……2
3．ゲームの始め方・ゲームの進め方……3
4．ルール説明……4
5．戦え！リーグ戦……6
6．麻雀を学ぼう……8
7．おまけ「八百屋の雀士」……9
8．翻別麻雀役一覧表……23
9．得点早見表……34
10．「麻雀を学ぼう」解説書……37

使用上の注意

1．精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
2．端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3．シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4．ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5．長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6．ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

麻雀プレイ時における

コントローラー各部の名称と操作の説明

〈牌セレクトボタン〉

A B C D E F G H I J K L M

SEL ST カン ポン チー リーチ ロン

セレクト スタート

ツモ N ボタン

牌セレクトボタン(A～N)

ステハイの時、アルファベットに対応した牌を捨てる。他にカン、チーの牌づくりの選択にも使用する。又、Mボタンはキャンセル時にも使用する。

SEL (SELECT)ボタン

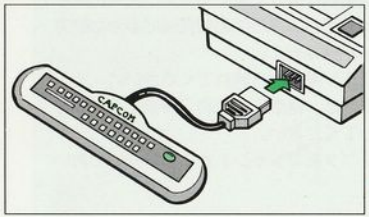
ゲーム設定やコマンドセレクトなどの選択に使用する。また、麻雀中押し続ける事で、画面を下にずらす事ができ、相手がアガった時など、相手の牌を見やすくできる。

カン、ポン、チー、リーチ、ロンボタン

カン、ポン、チー、リーチ、ロンなどの時に使用する。又、ツモ上りの時にもロンボタンを押してアガる。

ツモボタン(N)

ツモの時やモード決定の時に使用する。



◀本体と専用コントローラーの接続部分。

ゲームの始め方

専用コントローラーをファミコン本体の端子部分に接続する。続いてSELボタンでカーソル（▶）を操作し、これから遊ぶモードの横に移動させ、STボタンを押すとゲーム開始。

▶戦え！ リーグ戦
麻雀を学ぼう
おまけ(八百屋の雀士)

▲モード選択画面

ゲームの進め方

ツモ……Nボタンを押す。

捨て牌……不用な牌の上に表示されているアルファベットのボタンを押す。

カン・ポン…カン ポンボタンを押す。

チー……チーボタンを押す。チーできる牌が2種類以上ある時は次のように操作する。

(例)

A B C D
一萬 二萬 四萬 伍萬 で 三萬 をチーの場合。

A B
一萬 二萬 でチーをする場合はAのみを押すかB、Aの順で両方押す事でチー成立。

B C
二萬 四萬 でチーをする場合はB、C両方を押す。

C D
四萬 伍萬 でチーをする場合はDのみを押すかC、Dの順で両方を押す。

リーチ……リーチボタンを押してから牌を捨てる。

アガリ……ロン、ツモにかかわらず、ロンボタンを押す。

＊1局終了する度に点数が画面表示される。STボタンを押すと点数授受が行われ、ゲームが再開します。

ルール説明 モードによって採用されている物とされてない物があります。

裏ドラ

リーチをかけてアガった人の特権ルール。ドラ牌の下の牌もドラになる。アガるまで見る事はできない。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

カンドラ

カンの度にドラが増えるルール。ドラ牌の左側上段の牌を表示し、それが新たなドラ牌になる。暗カンは、カンと同時にドラがめくられる。明カンはリンシャン牌をツモり、その後捨て牌をし、その牌が有効になった時点でドラがめくられる。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

カン裏

カンドラ牌の下の牌もドラになるルール。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

東風戦

東風戦だけで1ゲームとするルール。

半荘戦

東風戦と南風戦で1ゲームとする。南風戦の最後（南4局）をオーラスという。

フリテンリーチ

アガリ牌が自分の捨て牌にある状態（フリテン）からリーチをかけられるルール。ツモ以外ではアガれない。

リーチ一発

“リーチ”をかけて1巡のうちにアガれば1翻ふえるルール。ただし、ポン・チー・カンが入れば1発は消える。

をアンカンしてのち、でのリンシャンカイホウは一発にならない。

ノーテン親流れ

1局が無勝負に終わった場合、親がテンパイしていなければ（ノーテン）、下家に親が流れる。

喰いタンヤオ

タンヤオはメンゼンでも喰っても1翻役だが、1部では“喰いタンなし”とし、喰えば役にしないルールもある。

ドボン

持ち点がゼロ以下になった時点でゲーム終了するルール。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

アカウーピン（赤五筒）

4枚あるウーピンのうち2枚を赤く塗りドラとする。

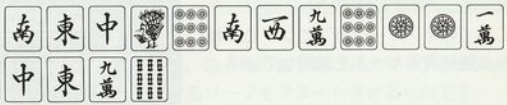
＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

流し満貫

1局が終了した時点で、自分の打牌が全て么九牌であり、かつ他家からポン、チー、カンされていない場合、満貫アガリとする。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

捨て牌→



ノーテン罰符

その局がノーテンに終わった場合、ペナルティーを払うルール。通常、場に3,000点。

ツモピンフ

ピンフをツモアガリした時はツモ2符を入れずに20符2翻で計算するルール。

2翻シバリ

5本場以降、最低2翻ぶんの役がなければアガれない。

＊戦え！リーグ戦・無　　八百屋の雀士・有

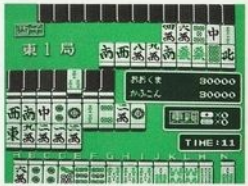
●戦え！リーグ戦●

大会名	試合形式	昇格条件	試合長さ
井出プロと対戦	半荘１回戦 制限時間制10秒		半荘戦
最強位戦	トーナメント 制限時間制15秒	全　勝	半荘戦
名人戦	５者対戦リーグ 制限時間制15秒	４勝以上または ＋50,000以上	半荘戦
Aリーグ	５者対戦リーグ 制限時間制20秒	4勝以上又は、3勝で ＋50,000以上	半荘戦
Bリーグ	５者対戦リーグ	４勝以上または ＋50,000以上	半荘戦
Cリーグ	５者対戦リーグ	３勝以上	東風戦
地方選抜	４者対戦リーグ	２勝以上	東風戦

＊地方選抜予選よりスタートします。

ルール説明

この“戦え！リーグ戦”では、名人戦など競技麻雀ルールを採用している。



●30,000点持ち　●喰いタンヤオあり
●カンドラ・裏ドラ・カンウラはなし、
但しカンドラについては地方選抜からAリーグまでは、認められる。
●東場、南場に問わずノーテン親流れとなる。
●勝敗は東風戦及び、半荘終了時に相手の点数を上回ると勝ちとなる。
（同点の場合は負けとなる。）
●リーチ１発役は地方選抜からAリーグまでは、認められる。
●数え役の最高は３倍満まで。（数え役満はない）
●２翻しばり　●ツモピンフあり
●ノーテン罰符あり　●フリテンリーチあり

＊このモードでは、専用コントローラーを使用。

制限時間制について

相手が捨ててから一定時間内に自分の牌をツモり捨てなければならないルール。タイムが“O”になる前に捨て牌しないと自動的に“N”の場所に置いてある牌が捨てられる。
制限時間制はAリーグから採用され以下のようになる。

◆Aリーグ（20秒）
◆名人戦、最強位戦（15秒）
◆井出名人との対決（10秒）

＊制限時間は画面内に表示して各５秒を過ぎると警告音が鳴ります。

パスワードについて

タイトル画面で“戦えリーグ戦”を選び、“パスワード”を選ぶと右図の様なパスワード入力画面が表示される。八つの牌を自分が記録している牌に変え、全てを変え終えたらⓃボタンを押し、パスワードが合っていればゲーム再開となる。

▲パスワード画面

＊Cリーグ、Bリーグ、Aリーグ、名人戦の終了時にパスワードが表示されます。このパスワードは次なるリーグをスタートさせるものです。

パスワード入力方法

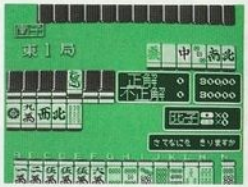
専用コントローラーのⒶボタン又は、Ⓑボタンを押して、牌が記録をしたものと同じになる様に変えていく。一つ目のパスワードと合ったら、SELボタンを押し次の牌に移る。この様にして八つの牌を全てそろえⓃボタンを押すとゲームが再開される。

＊パスワードの打ちミスや記録ミスの場合は再開出来ません。

●麻雀を学ぼう！●

井出名人が実際に競技麻雀で
経験した手牌が学べる麻雀学校！

このモードでは、専用コントローラーを使用。
井出名人により名人戦などの牌符をもとに2、3ヵ所キーポイントとなる牌が問題となる。問題数は50問で、5ランクに分かれている。全ての問題を正解すると1局プレイヤーが自由に打てるゲームとなる。ここではキーポイントとなる牌やコメントはいっさいない。また、アガリにいたるルートは1手しかなく、今までの勉強が問われる。アガれない場合は、同じ問題を3回まで繰り返しできる。また、プレイヤーの打牌について、井出名人のコメントが表示されるが、詳しくはこの説明書の後ろにある「麻雀を学ぼう解説書」で説明する。



ゲームの進め方

まず初めに、コンピュータが自動的に進めて、キーポイントとなる牌のときにプレイヤーが操作する「捨て牌　自動」か全ての牌をプレイヤーによって操作する「捨て牌 手動」を SEL ボタンで選択し、ST ボタンで決定。つぎに SEL ボタンでA～Eのランクを選択し、ST ボタンで問題スタート。

ル　ー　ル

＊「戦え！リーグ戦」の中の名人戦と同じです。

●おまけ「八百屋の雀士」●

本格的麻雀の合間の息抜きとして技あり、ドラあり、つみこみあり！

ストーリー

おじいちゃんより、父の失踪のわけを聞かされた主人公は父の後を追い、自分も「竜の一族」を探すため旅にでることを決意するが……

ゲームの遊び方

このモードについては、I コントローラー、専用コントローラーのどちらも使用可能。

▲専用コントローラー使用の場合

①プレイヤー操作部分

図右の様に G で上、ST で下、カン 又は H で右、SEL 又は F で左の方向にプレイヤーやカーソルの移動ができる。

②A ボタン

・試合前のつみこみを行う際、調べたい技にカーソルを合わせ、このボタンを押すと技の説明が入る。

③M ボタン

・コマンド等のキャンセル
・つも技の選択

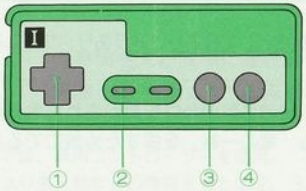
④N ボタン

・コマンドの決定
・ページ送り又は、メッセージの早送り
・コマンド等のキャンセル

⑤SEL ボタン

・1局終了時に押すと技のセレクト画面に行ける。

キャラクター移動時のみ使用可能です。



※Ⅱコントローラーは使用しません。

Ⅰコントローラー使用の場合

①✚字コントローラー

・図上の様に上下左右でプレイヤーやカーソルの移動ができる。

②セレクトボタン

・試合前のつみこみを行う際、調べたい技にカーソルを合わせ、このボタンを押すと技の説明が入る。

③Ⓑボタン

・コマンド等のキャンセル

④Ⓐボタン

・コマンドの決定
・ページ送り又は、メッセージの早送り

＊麻雀画面やミニゲームは専用コントローラーの基本操作です。

ゲームの進め方

SELボタンで“はじめから”か“パスワード”を選択。パスワードの場合は、おばあちゃんの家で聞いた言葉を入力するとつづきからスタート。

「竜の一族」を追い求め旅をし、待ち受ける数々の雀士と戦い、技を会得しレベルをあげ、ミニゲームで挑む敵に打ち勝ちアイテムを手にいれていく。

画面の見方

◀マップ画面

マップ画面上でⅠコントローラーのⒶボタン又は、専用コントローラーのⓃボタンを押すとコマンドが表示される。コマンド表示中にⅠコントローラーのⒷボタン又は、専用コントローラーのⓂボタンを押すとキャンセルされる。

① HP	現在の体力。雀士やザコに負けるとHPが減り、この値が“0”になるとプレイヤーは倒れてしまう。
② SP	現在の精神力。値が“0”又は、使用する技に必要なポイントが残っていない時には使用できない。
③ かっとび	一度行った町で名前を聞いていると、このコマンドで一瞬で戻る事が出来る。（SPは減りません）
④ ちょうし	現在の主人公のステイタスが見れる。技を持っている場合、その種類もこのコマンドで見れる。
⑤ もちもの	現在、主人公が持っているアイテムや道具などが見れ、使ったり、装着する事が出来る。

◀麻雀戦闘画面

⑥ たたかう

麻雀で対決する。つみこみ技を使うか実力でいくかを決めて勝負。

⑦ ちょうし

現在の主人公のステイタスが見れる。
（次ページで詳しく説明）

⑧ もちもの

現在、主人公が持っているアイテムが使える。

◀ミニゲーム画面

⑨ たたかう

ザコとミニゲームをし、勝つとお金がもらえるが、負けると体力が減る。

⑩ に げ る

ザコと戦いたくないときに使う。逃げられないことも。

⑪ ちょうし

現在の主人公のステイタスが見れる。

⑫ もちもの

現在、主人公がもっているアイテムが使える。

ステイタス表示

コマンドの“ちょうし”で、主人公のステイタスや相手のステイタスが見れる。

「れべる」 雀士との勝負に勝つと上がる。

「H P」（体力） 右の数値が最大値で左の数値が現在値。
左の数値が“0”になるとプレイヤーは倒れる。

「S P」（精神力） 右の数値が最大値で左の数値が現在値。
技を使うと左の数値が減る。

「もちてん」 麻雀で勝負する時の持ち点。

「うん・つも」 数値が高いほどつもがよくなり、麻雀を有利に進める事が出来る。

「にげあし」 数値が高いほど“にげる”を選択した時の成功率が高くなる。

「お か ね」 主人公の所持金。アイテム等が買える。

＊HP、SP、もちてん、うん、つも、にげあしは、れべるが上がると数値が増えます。

［つかう］ アイテムや道具を使う時に使用。

［そうび］ 道具を装備する。身に着けた物によって「うん」「つも」や「にげあし」がアップする。

［すてる］ アイテムや道具を捨てる時に使用する。

［おわる］ 用が終わったら、これでマップ画面に戻る。

つみこみ技

○麻雀で"戦う"時に使用出来る。技はいろいろな雀士に勝つと取得出来る。使うと決められたSP（精神力）を消費する。また、残りSPが決められた数値よりも少ない時は使用不可。

○1局終了時スコア計算後 SEL ボタンを押すとつみこみ技のセレクト面へ行く。

○麻雀中Ⓜボタン（捨て牌時以外）を押すとげきづも・ばくづも（持っている場合）の技の選択が出来る。その後SPの続くかぎり使える。やめる時や、つも技の切り替えもⓂボタンを押す。

▲技選択画面

●つみこみ

いろもの	風牌、三元牌を刻子でつみこむワザ
にこにこ	七対子をつみこむワザ
なきなき	対々和をつみこむワザ
たったん	タンヤオを積み込むワザ
とりぷる	三色同順を積み込むワザ
あんこう	三暗刻をつみこむワザ
まぜまぜ	混一色をつみこむワザ
ほほえみ	清一色をつみこむワザ
どらぽん	ドラ牌をつみこむワザ
どっかん	役満をつみこむワザ
ちゅうぽ	九連宝燈をつみこむワザ

●その他

ずっぽん	配牌の中の不用牌を交換するワザ
ばくづも	ツモるときにその勢いで相手の牌を倒し、相手の手の内を知ることができるワザ
げきづも	一時的にツモ運を上げてツモるワザ
かっとび	名前の分かった町に飛んでいくワザ

「八百屋の雀士」のみのローカルルール

○基本的には、「戦え！リーグ戦」のルールで、特別に下記のローカルルールを追加。

- ■裏ドラ・カンドラ・カン裏ドラ・赤5筒（ドラ扱い）あり
- ■2翻しばりあり（5本場以上）
- ■流し満貫あり
- ■役満の複合、単体でダブル役満になるものあり
- ■占い師を除く麻雀はすべて半荘戦で、終了時、持ち点の多い方が勝ちとなる。
- ■ドボンあり
- ■得点授受は2人計算となり、半本場棒の計算もツモ、ロンに関係なく1本300点の計算。
- ■占い師の1局勝負は、プレイヤーがアガれない場合は負けとなる。（流局もプレイヤーの負け）

（ミニゲームでの操作）

"ばばぬき" 専用コントローラーのⒶ～Ⓙで相手から引く牌を指定する。相手が引く前にはロンボタンで自分の手の並べ替えをし、終わるときにはⓃボタンを押す。

"神経衰弱" 専用コントローラーのⒶ～Ⓝでめくる牌を指定する。

"次の1手クイズ" 専用コントローラーのⒶ～Ⓝで切る牌を指定する。

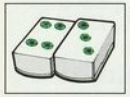
"ラストチャンス" 専用コントローラーのⒶ～Ⓙで牌を指定する。

アイテム

○アイテムや道具は町の中にある“よろずや”で買うことができる。

▼下記の( )内は、消費税込みの希望小売価格で専門店では値引きをしているところもある。

●牌（装備することによって配牌運を良くするアイテム）



【プラスチック牌】
かなりポピュラーな牌。効果は低いが、値段は安いので初めはこれで。（5000）

【でか牌】
素材はプラスチック。しかし普通のサイズの2倍とはいかない。（7000）

【ガラス牌】
素材はガラス。透けてしまいそうに思えるが、表面以外をすりガラスにしているために透けたりしない。（25000）

【水晶牌】
水晶でできている。牌というよりも宝石に近い美しさはガラス牌より数段上。（80000）

【ダイヤモンド牌】
ダイヤモンド製。アラブの富豪が特注で作らせたという珍品。効果は高いが値段も高い.！（100000）

●手袋（装着することによってツモ運が良くなるアイテム）

【軍　手】
いわゆる軍手と違う点は、滑り止めイボイボがついていることである。値段が安いので、おすすめ。（5000）

【絹の手袋】
中国は福建省産の上等な絹を用いたもの。

【皮の手袋】
豚の皮で作られた手袋。最高の皮質を問われるために１頭の豚から１つの手袋のみと高価。（50000）

【金の手袋】
手袋の効果は高いが、素材が金のため、投資方の利殖対象となりがち。（90000）

【不思議な手袋】
その昔、ある仙人によって作られたという逸品。盗難にあい所在が不明。（100000）

●服（着用することによってザコキャラに出会った時に逃げやすく、ダメージをも軽減してくれるアイテム）

【布の服】
カジュアルな服、デザインは良くないが何も着ないよりはまし。（5000）

【イカス服】
デザインにこだわったため、女性にはかなり人気がある。（15000）

【くさりかたびら】
合戦用の防具であった。かなり重いので、体力に自信がなければ着ることはかなわない。（40000）

【雀ゴロコート】
黒い皮製のコート。ちょっと危ない雰囲気をだすので、逃げる効果はかなり高い。（65000）

【翼のローブ】
その昔、天女が羽織っていた羽衣を材料にして作られた。軽さといい、肌触りといい逸品。（80000）

●薬（使用することによって体力（HP）を回復したり精神力（SP）を回復するための薬）

【HPドリンク】
ある程度までの体力を回復してくれる。
（3000）

【スーパーHP】
最高状態にまで体力を回復してくれる。
（5000）

【SPカプセル】
ある程度までの精神力を回復してくれる。
（3000）

【ハイパーSP】
最高状態にまで精神力を回復してくれる。
（5000）

マップの見方

東京の町

主人公がゲームを始めるとこの町から始まる。ここでいろいろな家に入りゲームを進めて行く上での情報を手に入れる。家の中に入るときは入り口の上に主人公のキャラクターを移動させる。

おばあちゃんの家
ここでパスワードを聞く事ができる。

おじいちゃんの家
主人公はここからスタート。

主人公の家
お母さんがいる。宿屋の代わりになる。

大三元
占い屋。ここで麻雀を行い勝つとヒントとお金がもらえる。

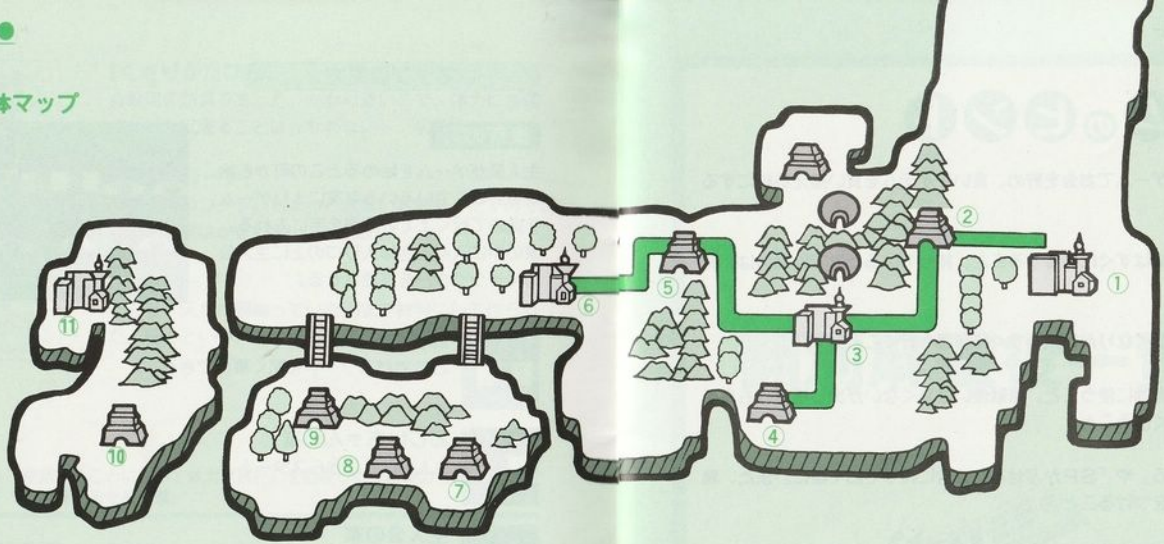
道具屋
アイテムや装備品が売っている。また必要でなくなった品物を下取りしてくれる。

○**入り口のお姉さんの家**
ここで町の名前を聞いておくと、『かっとび』で帰って来ることができる。入り口の近くの家にいる。

○**宿屋**
この町にはないが、一泊するとHP、SPの回復ができる。

＊この他にも家の中には、いろいろな秘密があります。

●全体マップ



①東京の町
スタートの町。

②山梨のおじさんの家
おじさんとの戦いに勝つと、技を伝授してくれる。

③名古屋の町
大阪に行く為の許可書がもらえる。

④「しゃぢ」の住む町
名古屋の市長から許可書をもらう為に、ここで戦う。

⑤関所
許可書を持っていないと通る事ができない。

⑥大阪の町
麻雀学校の生徒が誘拐される。

⑦雀虎会１（まんさく）
麻雀学校の生徒を助ける為に「まんさく」と戦う。

⑧雀虎会２（ぴんぞう）
麻雀学校の生徒を助ける為に「ぴんぞう」と戦う。

⑨雀虎会３（そうすけ）
麻雀学校の生徒を助ける為に「そうすけ」と戦う。

⑩“麻雀仮面X”の住む町
ここで船を手に入れる為に“麻雀仮面X”と戦う。

⑪長崎の町
新たなる都市への船が出ている町。

ゲームのヒント

・ザコとのミニゲームでお金を貯め、良いアイテムを買い揃える様にすること。

・買ったアイテムはすぐに装着すること。持っているだけでは効力は、発揮しません。

・HP、SPが無くなりかけたらすぐに宿屋へ行くこと。

・つみこみ技は有効に使うこと。無駄使いは良くないが出し惜しみも良くない。要領よく使うこと。

・「HPかぷせる」や「SPかぷせる」は常に持っておく様に。また、無駄使いにも気をつけること。

・パスワードは頻繁に記録すること。記録ミスには十分気をつけること。

・町に着いたら『入り口のお姉さん』のところへ行き、町の名前を聞いておくこと。町の名前を聞いておくと遠出をした時など「かっとび」を使って戻れる様になる。

・町に着いたら必ず人から話を聞く。
そこにはクリアーの為のヒントも…

・話に詰まったら、前に行った町に戻って話を聞くのも良い。そこに、ヒントになる良い話がある時もある。

翻別麻雀役一覧表

1翻役

タンヤオ(断么九)

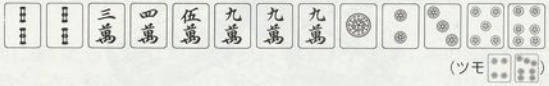
么九牌以外の牌(2〜8)を使って手牌をそろえる役。

ピンフ(平和)

4メンツが全てシュンツで、待ちがリャンメン形で、雀頭が役牌でないメンゼンの役。ツモアガるとツモ2符がついてピンフ役が消えるルールもあるが、競技ルールではツモピンフで2翻。ただし、ツモ2符はつかない。

メンゼンツモ(門前清自模和)

1度も喰わずにテンパイし、ツモでアガる役。



リーチ(立直)

手牌に役がなくても、メンゼン・テンパイの時に限り、"リーチ"と宣言し、リーチ棒(1,000点)を出すことで1翻の役になる。

ホーテイ(河底)・ロン

1局の最後の捨て牌(ホーテイ牌)でアガる役。

ハイテイ(海底)・ツモ

1局の最後のツモ牌(ハイテイ牌)ツモアガる役。

イーペーコー(一盃口)

メンゼンで同じシュンツを2組そろえる役。

• カン 三萬 待ち、これでもイーペーコー。

• 二萬 伍萬 待ち、一萬 ならイーペーコー。伍萬 では、ツモかリーチ以外ではアガれない。

役牌のコーツ(刻子)・カンツ(槓子)

役牌とは、三元牌・場風牌・門風牌のこと。これらのコーツ、カンツは1翻の役になる。ナいても変わらない。また、場風と門風がダブっている場合は2翻になる。

リンシャンカイホウ(嶺上開花)

カンをして、リンシャン牌でアガった時の役。

チャンカン(槍槓)

相手がポン牌に加カンをした時、その牌が自分のアタリ牌であればロンができ、1翻の役がつく。ただし、このソフトは2人打ちなのでフリテンになるため、チャンカンはあり得ない。

2翻役

ダブルリーチ

チー、ポン、カンのない第1巡のうちにかけるリーチ。

●第1ツモ[四萬]で[西]をきればダブルリーチ。　(ロン[一萬][四萬])

チートイツ(七対子)

トイツが7組そろった役。同じ牌4枚で2対子とするルールもあるが、原則としては7種の異なる対子からなる。

(ロン[發])

喰うと1翻さがる役

イッキツーカン(一気通貫)

同種類牌を1から9までそろえる役。

Ⓐ

(ロン[二萬])

Ⓑ

●[一萬][九萬]待ちで[二萬]ならイッツー。

Ⓒ

(ロン[二萬])

Ⓓ

●手の中で完成していても、メンゼンでなければ1翻。　(ロン[中])

サンショク(三色同順)

マンズ、ピンズ、ソーズの同じシュンツでそろえる役。

(ロン[一萬][二萬])

チャンタ(全帯么)

4メンツ1雀頭が、すべて么九牌がらみの役。

(ロン[一萬])

喰っても2翻の役

トイトイ(対々和)

4メンツをすべてコーツ(一部がカンツでも良い)でそろえる役。メンゼンでやればもちろん四暗刻の役満。

A図

(ロン[七萬][一萬])

ホンロー(混老頭)

老頭牌と字牌からなる役。トイトイか七対子の形になる。

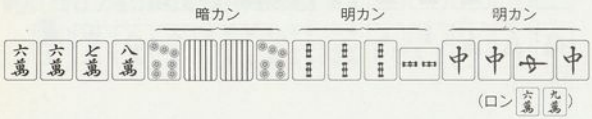
(ロン[西])

サンショクドーコー(三色同刻)

マンズ・ソーズ・ピンズの同数コーツをそろえる役。

サンカンツ(三槓子)

暗カン・明カンを問わず、3組のカンツがそろった役。



サンアンコー(三暗刻)

メンゼンでコーツが3組そろった役。図Ⓑのようにシャンポン待ちの時は出アガリでは三暗刻にならない。

Ⓐ

Ⓑ

● 西か北をツモってはじめて三暗刻。このような形を"ツモリ三暗刻"という。西や北が出ても、三暗刻にはならない。

Ⓒ

● これでも、ツモアガれば、三暗刻で2翻が加算される。

3翻役

リャンペーコー(二盃口)

メンゼンでイーペーコーを2組そろえた役。

Ⓐ

Ⓑ

● 六萬 九萬 待ち。六萬なら、リャンペーコーのタンヤオ、ピンフ。九萬では安めだが、ピンフ、イーペーコーは残る。

喰うと1翻さがる役

ホンイチ(混一色)

マンズ、ピンズ、ソーズのどれか一色と字牌からなる役。

Ⓐ

● ホンイチは、喰うと2翻になる。

Ⓑ

● メンホンは3翻。

ジュンチャン(純全帯么)

字牌の入っていないチャンタのこと。

Ⓐ

Ⓑ

● ならばジュンチャンだが、だと役なし。

Ⓒ

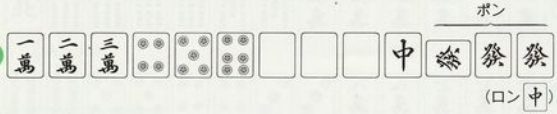
● 一萬なら、ピンフ、三色、ジュンチャンだが、四萬だとピンフのみとなる。

4翻役

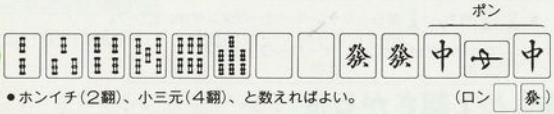
ショーサンゲン(小三元)

三元牌で2メンツ1雀頭をそろえた役。喰っても4翻。

Ⓐ



Ⓑ



●ホンイチ(2翻)、小三元(4翻)、と数えればよい。

6翻役

チンイチ(清一色)

手牌の全てを一種の牌でそろえた役。喰うと5翻になる。

役満

テンホー(天和)

親が配牌14枚で、すでにアガリの形になっている役。

チーホー(地和)

子がポン・チー・カンのない第1ツモでアガる役。

ダイサンゲン(大三元)

白・発・中の三元牌で3メンツをそろえる役。

●中でアガれば大三元。でアガれば小三元。

スーシーホー(四喜和)

東・南・西・北、4種の風牌で、4メンツか3メンツ1雀頭をそろえる役。4メンツならダイスーシー(大四喜)。3メンツ1雀頭ならショースーシー(小四喜)と呼ぶ。

●北でアガれば、大四喜。でアガれば小四喜。

スーアンコー(四暗刻)

暗刻を4組そろえてアガる役。シャンポン待ちの出アガリは三暗刻トイトイの4翻になる。単騎待ちの場合は出アガリでも四暗刻。暗カンが入っていてもかまわない。

Ⓐ

Ⓑ

●西が出てもツモっても、四暗刻(四暗刻タンキ待ち)。

スーカンツ(四槓子)

暗カン、明カンを問わず、カンツを4組そろえてアガる役。複数の人による4カンは流局となるので、自分以外の誰にカンされてもアガれない役である。

●4カンしたのち、二萬タンキをアガってはじめて"四槓子"のアガリとなる。

シーサンヤオチュウ(十三么九)〈国士無双〉

13種類の么九牌を1枚ずつそろえ、さらにそれらのどれかをもう1枚加え雀頭とする役。13面待ちの場合に限って、現物以外なら出アガれるルールもある。

Ⓐ

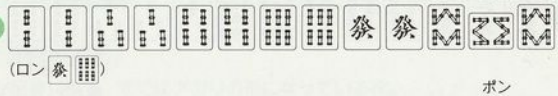
●こうなれば、13メン待ちだ。

Ⓑ

●先にトイツがそろっていれば、1種類待ち(この場合、九萬待ち)となる。

リューイーソー(緑一色)

"オールグリーン"とも呼ばれ、ソーズの緑色だけの牌、つまり 2 3 4 6 8 および發によってメンツ1雀頭をそろえる役。發は必ずしも入っていなくてもよく、上記の牌で構成されたアガリ形のことを言う。

Ⓐ 

(ロン發)

Ⓑ

(ロン)

ツーイーソー(字一色)

手牌のすべてを字牌でそろえた役。喰ってもかまわない。

Ⓐ

(ロン東)

Ⓑ

(ロン中)

チンロートー(清老頭)

老頭牌だけでそろえた役。喰ってもかまわない。

(ロン一萬)

チューレンパオトン(九蓮宝燈)

幻の役とも言われ、至難の役とされている。そもそもは下図Ⓐのように、1から9までのどれでもアガれる9面待ちの形だけをさしたが、現在ではアガった形に9面待ちのテンパイ形が含まれていれば良いことになっている。どの種類でアガってもかまわない。

Ⓐ

●一萬から九萬の9メンチャン。これが"九蓮宝燈"の原型。

Ⓑ

●たとえば、これででアガった場合も"九蓮宝燈"になる。(ロン)

〈得点早見表〉

●聴牌形とアガリ方による点

聴牌形	アガリ方による点		牌の組み合わせにつく点
	ロンアガリ	ツモアガリ	
リャンメン待ち	0点	2点(0+2)	なし
タンキ待ち	2点	4点(2+2)	対子によって点がつく
カンチャン待ち	2点	4点(2+2)	なし
ペンチャン待ち	2点	4点(2+2)	なし
シャンポン待ち	0点	2点(0+2)	雀頭と刻子によって点がつく

●ベースのまとめ

①副底		すべてのアガリにつく				20点
②門前加符		門前聴牌(メンゼンテンパイ)のロンアガリにつく				10点
③ツモ点		ツモアガリにつく(平和(ピンフ)を含む場合を除く)				2点
④牌の組み合わせにつく点	雀頭	数牌(シュウパイ)、客風牌(コウツォンパイ)				0点
		三元牌(サンゲンパイ)、場風牌(バフウパイ)、門風牌(メンフォンパイ)、連風牌(レンフォンパイ)				2点
	順子(シュン ツ)	すべて点がつかない				0点
	刻子(コウ ツ)	中張牌(チュンチャンパイ)	明刻(ミン コウ)	2点	暗刻(アン コウ)	4点
		么九牌(ヤオチュウパイ)	明刻(ミン コウ)	4点	暗刻(アン コウ)	8点
	槓子(カン ツ)	中張牌(チュンチャンパイ)	明槓(ミン カン)	8点	暗槓(アン カン)	16点
		么九牌(ヤオチュウパイ)	明槓(ミン カン)	16点	暗槓(アン カン)	32点
⑤聴牌形につく点	リャンメン待ち	1萬・2萬・四萬・伍萬 など				0点
	シャンポン待ち	西・西・1索・1索・1筒・1筒 など				
	タンキ待ち	白・1筒 など				2点
	カンチャン待ち	二萬・四萬・7筒・3筒 など				
	ペンチャン待ち	1筒・1筒・1筒・1筒・一萬・二萬 など				

●得点早見表・親

飜数＼ベース	20	30	40	50	60	70	80	90
三飜	——	1500 500	2000 700	2400 800	2900 1000	3400 1200	3900 1300	4400 1500
四飜	—— 700	2900 1000	3900 1300	4800 1600	5800 2000	6800 2300	7700 2600	8700 2900
五飜	—— 1300	5800 2000	7700 2600	9600 3200	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000
六飜	—— 2600	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000
七飜	—— 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000
八飜	—— 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000

(注1)得点欄の上の点数はロンアガリの得点で、下の点数はツモアガリのときに子1人から受けとる点数。(注2)飜数には2ゾロを含む。

●満貫以上の得点

	子	親
満貫	8000点 (2000・4000)	12000点 (4000)
ハネ満	12000点 (3000・6000)	18000点 (6000)
倍満	16000点 (4000・8000)	24000点 (8000)
3倍満	24000点 (6000・12000)	36000点 (12000)
役満	32000点 (8000・16000)	48000点 (16000)

(注)カッコ内はツモアガリで、子の場合は左が子1人分・右が親の支払い、親の場合は子1人分の支払いをあらわす。

●得点早見表・子

飜数＼ベース	20	30	40	50	60	70	80	90
三　飜	——	1000 300・500	1300 400・700	1600 400・800	2000 500・1000	2300 600・1200	2600 700・1300	2900 800・1500
四　飜	—— 400・700	2000 500・1000	2600 700・1300	3200 800・1600	3900 1000・2000	4500 1200・2300	5200 1300・2600	5800 1500・2900
五　飜	—— 700・1300	3900 1000・2000	5200 1300・2600	6400 1600・3200	7700 2000・3900	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
六　飜	—— 1300・2600	7700 2000・3900	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
七　飜	—— 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
八　飜	—— 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000

（注１）得点欄の数字は、上段がロンアガリの得点で、下段がツモアガリのときに子１人（左）と親（右）から受けとる点数。（注２）飜数には２ゾロを含む。

●七対子の得点早見表

飜　数	例	子	親
四　飜	七対子のみ	1600点	2400点
五　飜	七対子・タンヤオ	3200点 （800・1600）	4800点 （1600）
六　飜	七対子・ドラ２	6400点 （1600・3200）	9600点 （3200）
七　飜	七対子・リーチ・ドラ２	満　貫	
		8000点 （2000・4000）	12000点 （4000）
八　飜	七対子・門前清ツモ・タンヤオ・ドラ２	ハネ満	
		12000点 （3000・6000）	18000点 （6000）

『麻雀を学ぼう』
解説書

解説　井出　洋介

問題1

Ⅰ ピンフ、456の三色を見て、とりあえずペン[五萬]を嫌ってゆく。
Ⅱ 東1局で出アガリのきくピンフのテンパイならば、すなおにとっておこう。ただし、ピンフのみだからヤミテン。

問題2

Ⅰ 三色目があるわけでもなく、[1索]にくっついてもおもしろみはない。いらない[1索]を切っておこう。
Ⅱ ピンフの[1索]・[1索]で、高目の[1索]が使いにくい牌だから、思いきってリーチで攻める手もある。

問題3

Ⅰ 点棒がないので、ここは大物手を狙いたい。345、456の三色を狙っていく。
Ⅱ [1索]ならヤミテンでも出アガリマンガンだが、[1索]や[1索]ではちょっとつまらない。ここはリーチをかけて、高目ハネマン狙い。

問題4

Ⅰ とりあえず仮テンのタンキにうけるところだが、その後に待ちを替えることが前提なので危険度の高い[9筒]から切っておく。
Ⅱ 役なしテンパイから、ピンフがつくように[◎]を切っておく。

問題5

Ⅰ ここから手役を狙うには遅すぎる。とりあえず孤立牌の[四萬]を切っておこう。
Ⅱ ドラのカン[4索]が入ってリャンメンが残れば迷うことはない。即リーチといきたい。

問題6

Ⅰ 手広くメンツ優先で[五萬]を切っておく。アタマが先にできればタンヤオ、ピンフ、高目イーペーコー狙い。
Ⅱ テンパイを逃す[伍萬]でも、残りが好形だからあせることはない[1索]を切って、マンズ、ソーズのツモの伸びに期待。うまくいけば三色まである。

問題7

Ⅰ この形なら、狙いは789の三色一点。なまじドラの[發]をツモって苦しいペン[1索]残りになるので、先に[1索]を切っておく。
Ⅱ ピンフ、三色が確定。ヤミテンでは3900点でつまらない。即リーチでいい。

問題8

Ⅰ ドラが[九萬]で、これを2枚使いきりたいのだから、[九萬]を切っておこう。これで手広いイーシャンテン。
Ⅱ 打[9筒]だと[◎][2筒]待ちのピンフ、高目になる[◎]のほうが出やすくてしかもヤミテンでもほぼマンガンあるので、ここは確実にヤミテンに構えておこう。

問題9

Ⅰ 打[1索]でイーシャンテン、マンズの[伍萬][六萬][七萬]のリャンカン形が先に入ればピンフのテンパイになる。
Ⅱ すなおに[伍萬]を切ってピンフのテンパイ、のみ手であれば、リーチをせず、おとなしくヤミテンに構えたい。

問題10

Ⅰ ドラの[◎]にこだわらず、ペン[9筒]を嫌って345の三色狙い。[2筒]から切って、[◎]が重なる可能性を考える。
Ⅱ 点棒もあることだし、三色にこだわらなくてもいい局面。カン[1索]が入ったらピンフのテンパイになるように、[六萬]を切る。
Ⅲ 三色のほうでなく、ピンフのみのテンパイになったが、すなおにとっておくのが点棒のあるときの子の打ち方。勿論、ヤミテン。

問題11

Ⅰ イーペーコーが確定してのテンパイなので、ひとまず[7]タンキの仮テンに受けておく。

Ⅱ 打[7]だと[1][1][1]待ち。[7]タンキが特別いい待ちというわけでもないので、とりあえず[6]に続けて[7]を切っておく。

Ⅲ [1][1][1]の待ちも、自分でたくさん使っている上、イーペーコーで出アガれるのは[1]だけ。そこで再びマンズ待ちに変えておこう。

問題12

Ⅰ トイトイやチートイツにならない限り[1]のトイツはいらない。タンヤオの可能性も考えて[1]のトイツ落とし。

Ⅱ イッツーのテンパイになるのだから[7]切りの１手。ただし苦しい待ちなので、まずヤミテンに構えておく。

問題13

Ⅰ ２３４の三色狙い。[•][•]のどちらをツモっても、さらに三色またはイーペーコーチャンスが残るようにカンチャンを嫌う。

Ⅱ タンピン、三色確定で高目イーペーコーというチャンス手。確実にアガれるよう、ヤミテンに構えておく。

問題14

Ⅰ [•]を２枚切りさえすればタンヤオになる。ドラが一枚、しかも孤立しているから、トイツ手よりも素直にメンツ手を考える。

Ⅱ 出アガリのきくタンヤオ確定のテンパイならば、ドラにこだわらず[M]を切っておこう。ツモリ三暗刻の手替わりもある。

問題15

Ⅰ 孤立しているのは[1]だが、ドラだけに切るのはまだ早い。中ぶくれの[M]を先に切っておこう。

Ⅱ とりあえずテンパイだが、苦しいカン[5]待ちだけに、ヤミテンに構える。次に[9]をツモってくれば三色になる。

問題16

Ⅰ ドラが[1]なので[M]は残したい。また[1]もイーペーコーに伸びる可能性がある牌。そこでピンフ狙いの意味でもペン[5]を嫌っておく。

Ⅱ 打[1]でピンフのテンパイ。イッツーにも変わらない形だが、ドラもないのでヤミテンにしておく。

問題17

Ⅰ 雀頭候補を[1]から[7]に変えておく。これで[◉]さえなくなればタンヤオになる。

Ⅱ マンズで３メンチャン形を決めておく。これでピンフ確定。タンヤオのチャンスも残る。

Ⅲ これでタンヤオ、ピンフが確定したテンパイだが終盤でもあり、１手替わり三色もあるのでヤミテンにしておく。

問題18

Ⅰ [•]を切ればテンパイだが役なしのカンチャンのうえ、[•]がドラ。ここは[•]を切ってイーシャンテンに戻す。

Ⅱ うまくドラを重ねてピンフのテンパイ。ヤミテンでも高目ならイッツーになる。

問題19

Ⅰ とりあえずペン[5]のテンパイにとるが、待ちが悪いので、ヤミテンに構えて手替わりを待つ。

Ⅱ [1]切りでタンヤオになるドラのタンキ待ちは苦しいが、ペン[5]とたいして変わらないのだから、ここは高目に受ける。

問題20

Ⅰ 役なしのシャンポン待ちから、ピンフになるのだから打[5]は当然の一手。さらに三色の手変わりを待ちヤミテン。

Ⅱ [•]カ[1]と振り替えるわけだが、三色目があるので[1]のほうを切る。

Ⅲ これで高目三色に変わった。高目が出やすい[1]なのでヤミテンに構えておく。

問題21 Ⅰ メンホン・チートイツのテンパイ。ひとまず端に近いほうの[八萬]タンキに受ける。
Ⅱ 先攻リーチがきたので、ヤミテンにしていても仕方がない。勝負手なので追っかけリーチ。

問題22 Ⅰ 純チャン、三色が狙える手牌。勿論、イッツーよりこのほうが高い。[五萬]、[四萬]と落としていこう。
Ⅱ 純チャンは確定しているが、ここでシャンポンに受け直し、もう1度[1索]を引き戻せば打[發]で三色もつく。

問題23 Ⅰ オーラスでマイナスしている以上、安手ではアガリたくない。マンズのメンホンを狙いたい。
Ⅱ ツモがマンズに伸びてはいないものの、[9筒]を残したところでチートイツのみが積の山。ここは初志貫徹でホンイツ狙い。

問題24 Ⅰ あまり苦しい手牌ではないが、親だけに素直に孤立不要牌を切ろう。[2筒]があるので[9筒]を切っておく。
Ⅱ ピンフのイーシャンテンにおけるメンツ選択、マンズは端にかかったリャンメン、ソーズはドラの受け入れがある。そこでピンズを嫌う。
Ⅲ ドラのほうをツモったからには、ヤミテン2900ではもったいない。リーチで攻める。

問題25 Ⅰ 狙いは678の三色。残りは1メンツ1雀頭でいい。[1索]はまわりにくっついたときつりテンの可能性もあり、[9筒]を切る。
Ⅱ タンピン、三色のテンパイ。確定しているから、ヤミテンでもほぼマンガン。確実にアガるためにヤミテンに構えておく。

問題26 Ⅰ ツモが中張牌で伸びており、[北]をトイツ落としでのタンヤオ狙い。親でもあり、いざとなれば食い仕掛けもできる。
Ⅱ [1索]でも[9索]でもテンパイだが、ドラが[1索]なので、それから遠いほうで待つ。[二萬]がくれば三色になる。

問題27 Ⅰ トイツが2組あるが、この手は[發]が雀頭であればいい。[2筒]を切って、イッツーに備えよう。
Ⅱ イッツーが完成したピンフ、ヤミテン出アガリで3900だが、この巡目で[六萬][九萬]待ちならリーチ。

問題28 Ⅰ [2筒]を切ればテンパイだが、役なしのカンチャンではつまらない。[九萬]さえなくなれば、タンヤオになるのだ。
Ⅱ 役のあるテンパイだから、今度は打[2筒]でテンパイにとろう。ドラが[2筒]でもあり、リーチはせず、ヤミテンに構える。

問題29 Ⅰ 789の三色チャンス、しかもドラを使いきれるのだから、[1索]を切ってソーズを3メンチャンの形にしておく。
Ⅱ [1索]ツモで三色が確定できるのだから、ペン[五萬]に受けてヤミテンに構えておく。これでも出て5200、ツモってほぼマンガン。

問題30 Ⅰ 孤立牌がまだあるが、オーラスでプラスのまま逃げきりたい局面。役牌は温存して好牌先打をしよう。[1索]を先に切っておく。
Ⅱ 打[1索]でひとまずカン[2筒]のテンパイ。役なしだが、ヤミテンに構え、リャンメンに振り替わってのピンフ待つ。

問題31

Ⅰ ここでドラの中を切ってポンされると打ちにくくなる。ひとまず残して、６７８の三色を見て⁝⁝を切っておく。

Ⅱ 四萬がきたので、三色よりもイッツーのほうが近くなった。ピンズのカンチャンを嫌っていこう。

Ⅲ ドラの中の出は期待しにくいので、これを雀頭にイッツー狙い。雀との雀頭を切り替える。

問題32

Ⅰ 並びに注目すると５６７の三色が見えてくる。ドラの北が雀頭候補だから、いざとなったら食い仕掛けも出来るように、ソーズの並びを５６７にそろえておく。

Ⅱ これでピンフ、ドラ２のテンパイ。高目⁝⁝ならヤミテンでも出て親マン、ツモってハネマン。確実にヤミテンに構える。

問題33

Ⅰ ソーズで⁝⁝、⁝⁝のどちらを切っておくかだが、後にカン⁝⁝待ちになったときの状線として⁝⁝を切っておく。

Ⅱ タンヤオのテンパイならば、素直にとっておこう。ただし、⁝⁝を切って⁝⁝タンキの仮テン。さらに待ちを替えたい。

Ⅲ ⁝⁝を切れば、一萬四萬六萬の３メンチャン。リーチで攻めよう。安目の一萬でも３９００になる。

問題34

Ⅰ これだけ手牌が端にかたよっているのだからチャンタを狙って打四萬としておこう。

Ⅱ ◉、⁝、どちらを切ってもチャンタ。ならば三色のつく打◉でヤミテンに構える。出てマンガン、ツモってハネマンだ。

問題35

Ⅰ 六萬を切ればテンパイだが役なしのペンチャン。ドラ２のチャンス手で早いだけに、リーチよりもマンズを伸ばしてのピンフ狙い。

Ⅱ 七萬を切ってピンフ確定、高目イーペーコーのテンパイ。二萬ならヤミテンでもほぼマンガンになる。

問題36

Ⅰ チートイツ、トイトイ、どちらにでもいけるように、とりあえず七萬を切っておこう。

Ⅱ こうなれば、チートイツのテンパイをとる。ドラ待ちといっても西なら十分出アガリ可能だからヤミテン。

問題37

Ⅰ チートイツ狙いの手なので、後に待ちとしてよく、危険度の小さい牌のほうを残す。よって⁝⁝先切り。

Ⅱ すでにチートイツのテンパイだが、ここでツモったのがドラ。ここでドラを切ってリーチといけば、チートイツは警戒されなくなり、一萬が良い待ちになる。

問題38

Ⅰ 残しておいた伍萬にうまく六萬がくっついて三色目が出てきた。こうなれば、三色を追って⁝⁝、⁝⁝落とし。

Ⅱ イーペーコーにならない⁝⁝のほうをツモってのテンパイ。ならば、リーチをかけて、高目四萬でマンガンになるようにしておく。

問題39

Ⅰ いきなりピンズのイッツーが狙えそうな配牌。残りは１メンツ１雀頭でいい。素直に一萬からきっておこう。

Ⅱ これで雀頭候補ができた。ピンフ、イッツーの可能性を考えて⁝⁝、⁝⁝と落としていこう。

Ⅲ ⁝⁝を切ってピンフ、イッツー確定。ドラが１枚あり、ヤミテンでもマンガンだが、二萬伍萬がいい待ちになっているのでリーチ。ツモればハネマン。

問題40

Ⅰ メンホン狙いに出たくなるが、ドラ２でチートイツのテンパイなら申し分ない。ひとまず三萬切りで八萬タンキ。

Ⅱ 八萬と九萬の選択なら、やはり九萬のほうが使いにくく、出やすい牌。待ち替えをしておく。

問題41

Ⅰ メンツが多すぎるが、狙いは４５６の三色。とりあえず孤立牌の[白]を切っておく。
Ⅱ これで４５６の三色がかなり狙いやすくなった。ドラが[1索]だからソーズを残し、ピンズのカンチャンを嫌っておく。
Ⅲ ドラ表示牌のカンチャン待ちは良くないのでドラを切ってタンヤオのノベタンにする。さらに手替わりを待つ。

問題42

Ⅰ これで４メンツ１雀頭の手材料がそろった。[9萬]も[　]もいらないが、先に[9萬]から切っておく。
Ⅱ トップ目の親で、さらにプラスを上乗せするためにドラを残し役に関係ないピンズのリャンメンを落とす。

問題43

Ⅰ ドラが[3筒]だから、ドラの受け入れを残してリャンメンを決める。打[3筒]。
Ⅱ こうなれば、[東]をトイツ落としてタンヤオになるチャンスを作っておく。
Ⅲ ピンフにならない以上、出アガリのきかない[9筒]でもアガれるようにリーチ。高目ツモならほぼマンガン。

問題44

Ⅰ カンチャン・ターツ２組のどちらかを嫌うところ。手牌に厚いピンズの伸びに期待し、ソーズを嫌う。
Ⅱ 狙い通りピンズが伸びてきた。こうなればソーズは必要なし。孤立した[1筒]を切る。
Ⅲ １手替わりイッツーだが、親番でドラ２のチャンス手。[中]は出にくいから、リーチで攻めてみる。

問題45

Ⅰ 狙いは１２３か２３４の三色。[発]がドラだけに、[伍索]をツモ切っておく。
Ⅱ [発]を切ればテンパイだが、それでは役なし。２３４の三色に決め、[◎]のトイツ落とし。

Ⅲ [発]を切れば、タンヤオ、ピンフだが、フリテン。ここは[発]タンキに受けヤミテンでじっと待つ。

問題46

Ⅰ [1筒]切りのダブリーは、ドラもなく待ちも悪いので、つまらない。その分、ピンフにすぐなるので、[9筒]を切っておく。
Ⅱ 第１の狙いは三色。そうでないときは、ソーズのイーペーコーの可能性も考えて[1索]を残す。
Ⅲ こうなれば、ドラ切りでテンパイにとる。高目ならイーペーコー。

問題47

Ⅰ 狙いはタンピン、三色。雀頭は１組でいいから、[1筒]か[1索]切り。[雀][1筒]待ちが残ったとき裏筋にならないように[1索]を切る。
Ⅱ これでテンパイ。ドラまたぎの[雀][1筒]待ちなので、ヤミテンに構え、高目[1筒]を狙いうち。

問題48

Ⅰ ドラが[1筒]だけに、ホンイツよりも、イッツードラ１をめざそう。[3筒]は１枚でいい。

問題49

Ⅰ まだ６巡目と早いので、ピンフのみには終わらせたくない。[北]のトイツ落としでタンヤオ狙い。
Ⅱ まず、イーペーコーを確定させておこう。残りの形も、受け入れは広い好形。

問題50

Ⅰ せっかく[南]、[　]がトイツでソーズも１２３とあるのだから、チャンタも考えて[3筒]のトイツおとし。
Ⅱ チャンタ、[南]、ドラ１の勝負手。リーチの現場待ちのカン[三索]に受けてヤミテンだ。
Ⅲ [三索]を切ればツモリ三暗刻もあるが、ドラでかつ、リーチに対して危険な裏スジ。ここは[三索]をツモ切っておく。

問題51 Ⅰ配牌でピンズとソーズしかないが、第一ツモの [illegible] をあわてて切らないこと。これを残し、悪形のペンチャンを嫌っていけば、自ら道が開ける。[illegible] から切って [illegible] が重なったとき、チートイツに進んではテンパイどまりが関の山となる。

㊟テレビによって相手の手牌が見にくいことがありますが、麻雀中又は、終了時に SEL ボタンを押すと、画面を下にずらすことができる。

井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ保証書

保証規定

- 取扱説明書の注意に従った正常な使用状態で故障した場合は、お買い上げの日から3ヶ月の期間は無料で修理致します。
- ご購入年月日、店名の無きものは無効とします。
- 故障が発生した場合には製品に本証と故障状況を添えて販売店又は直接(株)カプコン宛にお送りください。
- 修理ご依頼品をご郵送される場合の郵送料金及び諸掛りは、お客様のご負担となります。

★下記の場合の修理は保証期間中でも有償といたします。

イ. 誤用・乱用及び取扱い不注意による故障。
ロ. 火災・地震・水害及び盗難などの災害による故障。
ハ. 不当な修理や改造及び異常電圧に起因する故障。
ニ. 本品以外のものに起因する故障。
ホ. 使用中に生じたキズ又は落下等による故障及び損傷。
ヘ. 消耗品及び付属品の交換。
ト. 本証は日本国内においてのみ有効です。また本証の再発行はいたしません。大切に保管してください。

ご購入年月日		年　月　日		
お客様	ご住所	〒		
	お名前		TEL	-
販売店	住　所	〒		
	店　名		TEL	-